L'ARBRE DES DIEUX

Krystal, un jeu de rôle post-apocalyptique forestier porteur d'espoir : je me devais absolument de le tester !

Jeu : Krystal par Jérôme Barthas, post-apocalyptique forestier porteur d'espoir

Joué le 17/03/17 sur google hangout.
Partie enregistrée à écouter ici.

Personnages : Mathilde le chevalier de l'été, Fantine la paria du printemps, Fadette la paria de la mousson

[Alerte Spoiler : scénario officiel]

L'histoire :

Le Havre de Carcassone.

Fantine et Fadette, les deux soeurs jumelles, les parias, vivent dans une cabane au pied des murailles.

Cette nuit, Fantine rêve d'une forêt idyllique. Elle rencontre un cristal qui fusionne avec elle.
Elle se réveille sur les murailles, face à la forêt réelle, corrompue et toxique.

Fadette rêve aussi de la forêt. Elle croise une fille qui pleure. Elle lui parle dans le langage qu'elle a inventé avec sa soeur jumelle : la langue des oiseaux et des insectes. La fille ne répond pas, elle disparaît. Seules ses larmes restent, suspendues en l'air. Un cristal se déplace vers Fadette et fusionne avec elle. Fadette se réveille sur le toit d'une tour de la muraille. Elle peut voir sa soeur depuis cet observatoire incongru.

Mathilde la chevalière rêve aussi d'une forêt idyllique. Elle y croise une assemblée de gens. Elle protège un enfant aux cheveux bouclés. Un cristal se dirige vers eux, elle fait rempart de son corps pour épargner l'enfant et le cristal fusionne avec elle.

Au réveil, toutes trois se découvrent un tatouage de cristal sur la peau. Comprennant que ce cristal les désigne comme des héraults porteurs d'espoir, Fadette la petite voleuse se réjouit à l'idée que les gens vont peut-être enfin la respecter. Le tatouage est apparu en haut de son corps, elle dégrafe suffisamment sa tunique pour qu'il soit bien apparent.

Toutes trois ont une vision du sud : c'est là qu'il faut aller. Mais avant, Fantine va prendre conseil aurpès de Charlotte, qui mène le culte du minéral (chargé de protéger les humains de la forêt toxique). Charlotte est bouleversée d'apprendre que Fantine porte la marque du cristal : c'est un grand espoir pour la communauté. Mais Fantine désapprouve les actions du culte du minéral, alors elle s'en va. Fadette, qui la suivait en catimini, brise un vitrail de la chapelle du minéral avec sa fronde.

Du coup, elle est repérée par le culte, et de fil en aiguille, Mathilde est aussi identifiée comme ayant la marque du cristal. On les conduit au Révérend Thomas qui leur dit avec joie qu'elles sont les porte-paroles d'Europa (la déesse positive de la Nature). Elles apprennent que l'essentiel de leur rôle est de purifier des zones toxiques afin d'y bâtir de nouveaux havres. Elles réclament de

l'équipement. Fadette se rappelle que quand Fantine erre dans l'auberge pour y faire quelques rapines, il y a un objet en exposition qu'elle convoitait plus que tout : une boussole. Fadette dit que le cristal leur a dit que cette boussolle était indispensable, alors le Révérend leur octroie.

Elles entreprennent d'aller au sud sans prendre de masque contre les émanations toxiques, mais elles découvrent (elles en étaient de toute façon persuadées) qu'elles sont immunisées, et même qu'elles protègent les autres personnes qui se tiennent auprès d'elles.
Mathilde croise un campement et fait ses adieux à un chevalier qu'elle aime bien.

Sur le chemin du sud, elles rencontrent plusieurs personnes qui leur confie des missions : retrouver des batteries, retrouver une personne disparue...

Elles passent devant des ruines mais le cristal ne leur dit rien alors elles ne s'y attardent pas.

Elles découvrent un cercle de pierres levées. Fantine se poste discrètement quelques temps mais sans y découvrir rien de particulier.

Puis elles découvrent un lac surlequel il y a un bâtiment étrange, aux machines rouillées et hors d'usage. Visiblement, le bâtiment a pour fonction de purifier le lac. Elles prévoient d'aller chercher des ouvriers pour qu'ils le remettent en marche.

Mais sur le chemin, elles se perdent dans un labyrinthe végétal. Fadette est persuadée que tout ceci a un sens. Plutôt que d'essayer de sortir du labyrinthe, il faut plutôt aller en son coeur. Elles y découvrent un arbre maléfique qui se nourrit du sang de cadavres humains à ses pieds. Elles étreignent l'arbre pour l'apaiser et comprennent qu'il faut purifier l'endroit en y déversant l'eau du barrage.

Avec une équipe d'ouvriers, elles se rendent au barrage. Quand la digue s'ouvre, elles sont emportées par les hauts. Mathilde résiste au courant, mais Fadette prend la main de Fantine. Dans la langue des insectes et les oiseaux, elle lui propose de lâcher prise. Le courant les emporte, mais sans dommage.

De retour au Havre, le Révérend les comble de remerciements. Un grand banquet est organisé.
Fadette apprend à Mathilde son premier mot en langage des insectes et des oiseaux : "Amie."

Commentaires :

Durée :
1/4 h briefing et choix des prétirés, 2h1/2 jeu, 3/4h debriefing

Profil de l'équipe :
Expérimenté, mais le MJ et le joueur de Fantine sont peu à l'aise avec les jeux MJ-carac-compétences. La joueuse de Mathilde n'a qu'une dizaine de parties au compteur, mais elle est assez à l'aise.

Briefing :
Les prétirés de Krystal ont une particularité : chaque personnage est décliné en deux versions. Moi et un autre joueur étions attiré par le personnage de Fantine, mais sur deux versions différentes. Le MJ nous a accordé d'interpréter chacun une version, du coup j'ai proposé qu'on joue des soeurs jumelles. Du fait qu'on était des parias proches de la nature, je me suis inspiré du fim Tess pour décréter qu'on avait notre propre langage. Pour justifier le fait qu'on dépendait de saisons

différentes, j'ai dit qu'on est nées à une minute d'écart, juste au moment du passage des saisons, ce qui faisait qu'on avait des caractères et des profils subtilement différents.

Retour de la joueuse de Mathilde :
+ J'ai aimé la découverte.
+ C'était difficile d'apporter avec son personnage vu le poids de la narration du MJ/scénario.
+ J'aurais aimé voir sur la longueur.
+ Cela m'a plu. Je ne me suis jamais ennuyée.

Retour du MJ :
+ 2h1/2, c'était vraiment raide [note de moi-même : j'avais l'impression que le scénario était calibré pour jouer 4 à 6h]. On a ellipsé les passages de fouilles qui devaient développer les quêtes annexes [note de moi-même : en effet, on a omis de rechercher les batteries et la personne disparue]. Au lac, on pouvait se faire attaquer par des dragons-lianes mais j'ai manqué de temps pour le faire jouer.

Retour personnel :

+ On pouvait gratter 3/4h au début. Les scènes avec Charlotte et le Révérend étaient assez laborieuses, surtout la quête d'un équipement (entre les hésitations de l'équipe sur ce qui est utile et le temps de recherche du MJ dans l'inventaire).
+ On voit que c'est un jeu pour des séances longues et pour de la campagne, donc forcément en le faisant jouer en 2h1/2 on passe à côté du plaisir. Sur un format plus long, même des scènes fastidieuses comme la quête d'équipement auraient pris leur sens. Ceci dit, et c'est là du pur registre du goût et des couleurs, j'ai une préférence personnelle pour les séances courtes (entre 2h et 4h) où on se concentre sur les enjeux principaux et le développement des personnages, en abrégeant tout ce qui relève de l'épicerie.
+ Je suis très fan de l'univers de jeu et de la proposition de jouer des gentils avec une perspective d'espoir dans un monde post-apocalyptique forestier. C'était très important pour moi de tester ça parce que c'est instructif pour le développement de mon univers post-apocalyptique forestier qu'est Millevaux. Sur ce point-là, Krystal est une grande réussite parce qu'il apporte une fraîcheur, et on sent qu'il y a tout un univers derrière, des choses à découvrir.
+ On a un peu débattu sur l'intérêt d'un système MJ-carac-compétences, axé survivalisme plutôt qu'ambiance (abstraction faite du dK lié au cristal, mais sans une connexion vraiment forte). Pour ma part, j'y suis favorable parce que ça nous laisse prendre des initiatives de roleplay sur des choses non techniquées, comme l'empathie avec les lieux corrompus dont on a fait preuve lors de la rencontre avec l'arbre buveur de sang. Au moins, on est pas téléguidés vers ça, c'est à nous de réfléchir notre rapport à la nature. De surcroît, on sent que les carac-compétences sont là pour permettre aux joueuses d'actionner l'univers, mais que l'ambiance du jeu est moins dans ses carac-compétences que dans les scénarios et dans l'univers de jeu.